NR. 22

Österreich S 16 / Schweiz fr 2
Frankreich F 8,50 / Italien L 2000 / Niederlande f 2,60 / Spanien P 175

BASTEI
DM 2,– COMIC

Die Schlümpfe

Spiel & Spaß im Licht der Sterne

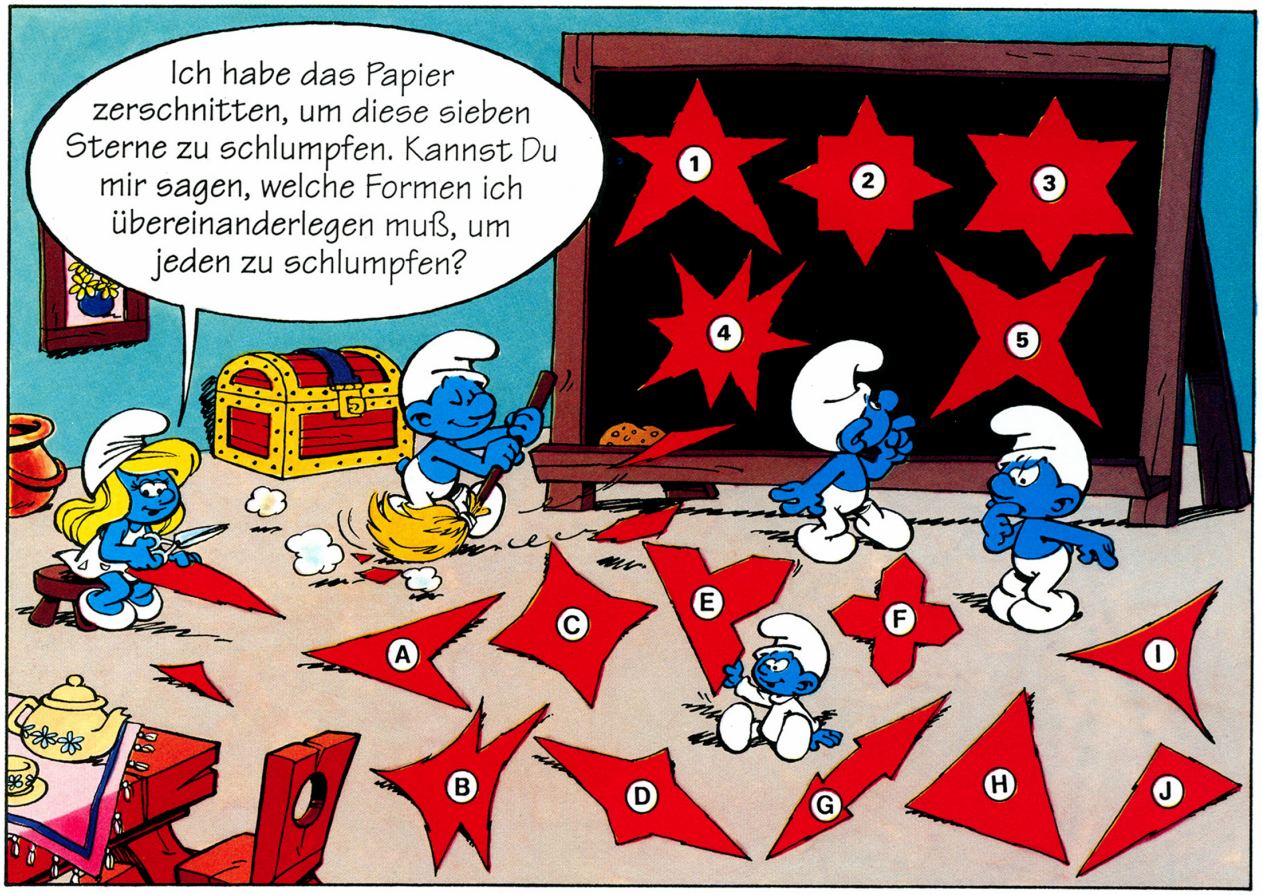
Was fliegt und schleicht da durch die Nacht?

Von Eulen, Fledermäusen und anderen Tieren

Schreck in der Abendstunde

Wie der Kater des Zauberers zu den Schlümpfen schlich

SPIEL MIT DEN SCHLÜMPFEN



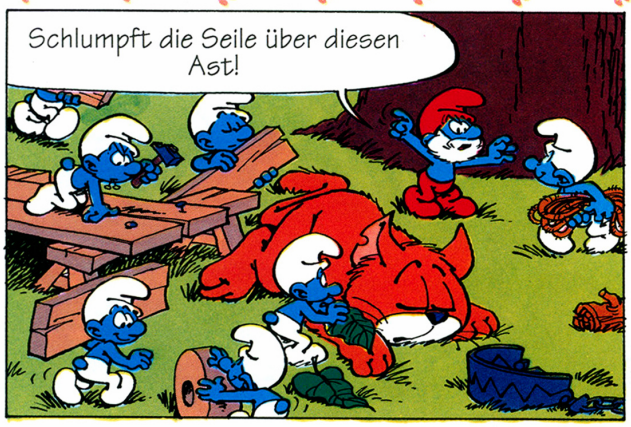
AUFLÖSUNG: 1A, 2CF, 3EH, 4BI, 5DG. • 1E, 2B, 3D, 4C, 5A

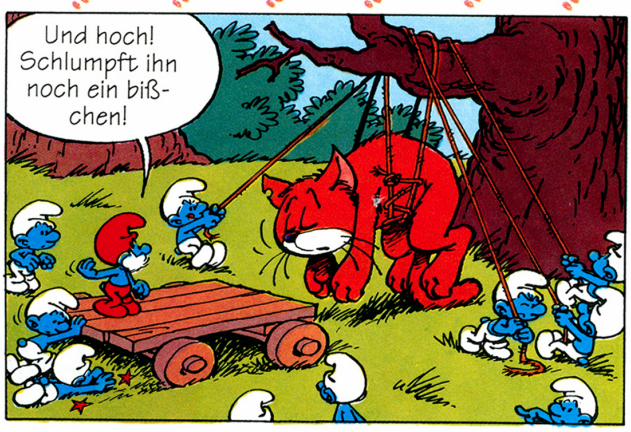
AZRAEL BEI DEN SCHLÜMPFEN

MIAAUUU!
KLAPP
CHRRRR, FAUCH!
Er wird sicher schon zu Hause sein!
AZRAEL!
AZRAEL!?
Das macht er doch sonst eigentlich nicht!
RZZ ZZZ
2
Pepo

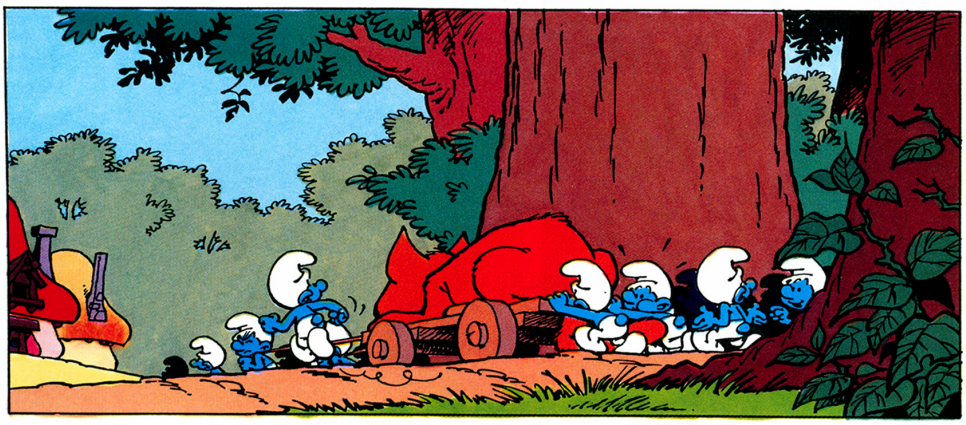
Am nächsten Morgen ...
Nüsse! Immer Nüsse! Was schlumpft der Große Schlumpf bloß mit all diesen Nüssen?
Ich weiß es nicht, und ich will es auch nicht wissen! Der Große Schlumpf ist der Chef, und man muß dem Chef immer gehorchen! Außerdem, wenn ich der Chef wäre ...
OH! DA! SIEH MAL!
!
AZRAEL!
Schlumpfe sich, wer kann!
Warte! Er hat seine Pfote in einer Falle geschlumpft!
Jetzt kann er sich zwar nicht mehr schlumpfen ... Aber besser, wir holen den Großen Schlumpf!
GROSSER SCHLUMPF! GROSSER SCHLUMPF!
Wir haben Azrael im Wald geschlumpft!
Er hängt in einer Falle fest!
In einer Falle?
Ja, ja, Großer Schlumpf! Und er wirkte mächtig angeschlumpft!
Wir können ihn nicht einfach so schlumpfen lassen! Wir müssen ihn befreien!
WEN? AZRAEL?

Währenddessen bei Gurgelhals ...
Ich habe eine schreckliche Nacht verbracht! Bloß weil ich mir um diese verflixte Katze Sorgen mache ...!
Und er ist immer noch nicht wieder da!
Bah! Ich hab' nicht mal Hunger!
Weißt du auch genau, was du da tust, Großer Schlumpf? Es geht immerhin um Azarel!
Ich weiß, ich weiß, Brillenschlumpf!
Da ist er, Großer Schlumpf!
Ich seh's! Wartet hier!
Sei vorsichtig!
Er hat hohes Fieber! Ihr könnt kommen! Der tut nichts mehr! Ich habe ihm ein Beruhigungsmittel geschlumpft!
Aber er ist verletzt! Wir müssen ihn ins Dorf schlumpfen!
Ins Dorf! Das ist nicht dein Ernst, Großer Schlumpf!
Keine Diskussionen! Sucht mir was, woraus wir einen Wagen bauen können, um ihn zu transportieren! Währenddessen helft ihr anderen mir, diese Schlumpferei von einer Falle zu öffnen!
AZRAEL!
MEIN KÄTZCHEN!
Wo ist dieses blöde Ungeheuer bloß?
Peyo
4


Schlumpft die Seile über diesen Ast!


Und hoch! Schlumpft ihn noch ein biß-chen!

Und jetzt ab ins Dorf!



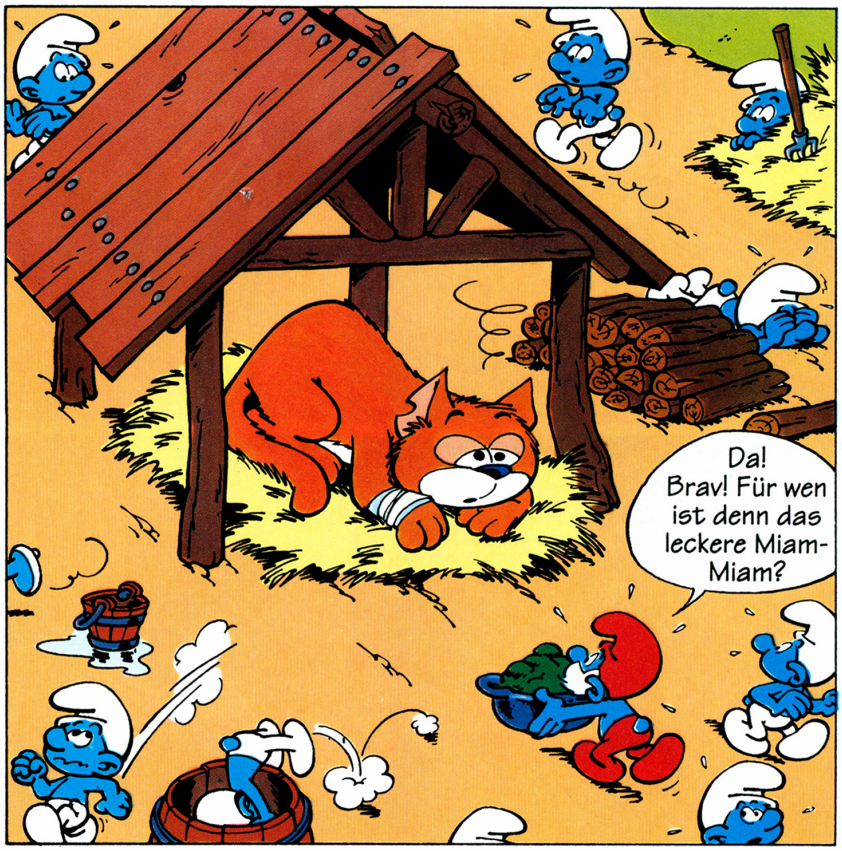
So! Hier liegt er gut! Jetzt kann er sich ausruhen!
Was ist, Schneider-schlumpf?! Die Verbände!

Schlumpft gleich los! Schlumpft gleich los!

Er wird bald wach! Mach ihm schnell was zu schlumpfen!

... und außerdem weiß der Große Schlumpf, was er macht, wenn er sagt, daß keine Gefahr besteht, dann ...

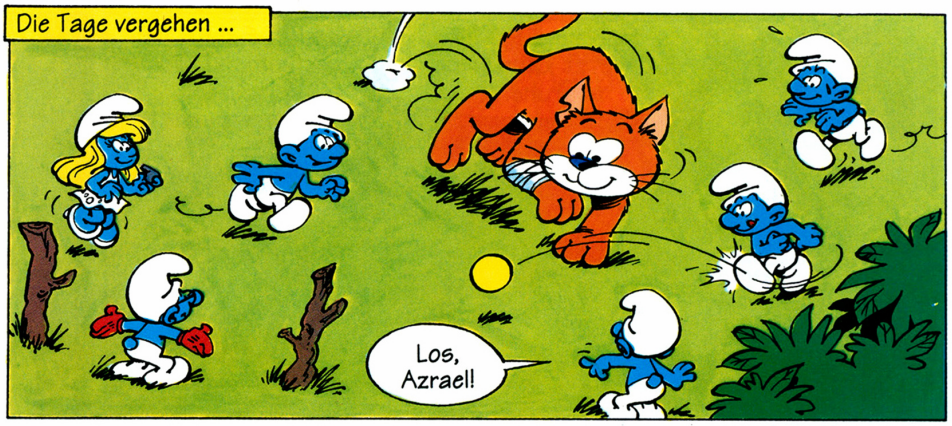
MIAUUUU!
Achtung! Er wacht auf!

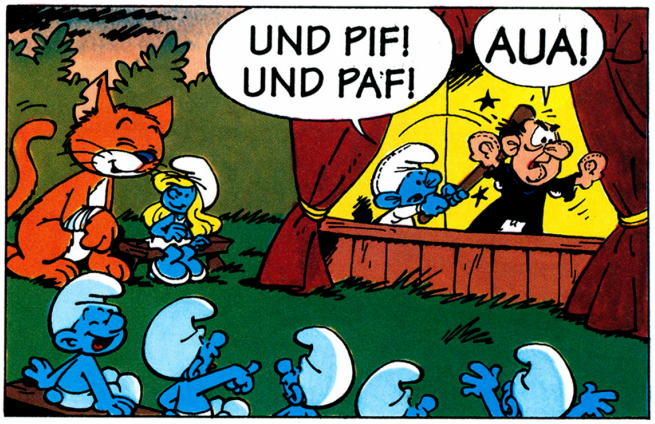

Da! Brav! Für wen ist denn das leckere Miam-Miam?

LAP LAP LAP
Na, seht ihr? Er hat ein wenig Hunger!
Ja! Und ich hab' Angst, daß ihn das auf den Geschmack bringt!

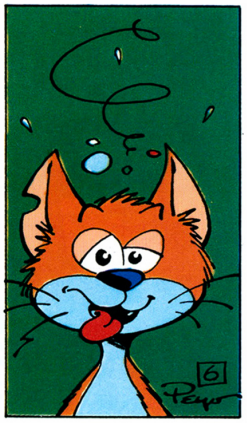
Genau wie ich gedacht hatte! Azrael ist keine böse Katze! Er ist freundlich, wenn man freundlich zu ihm ist.
SLURP!

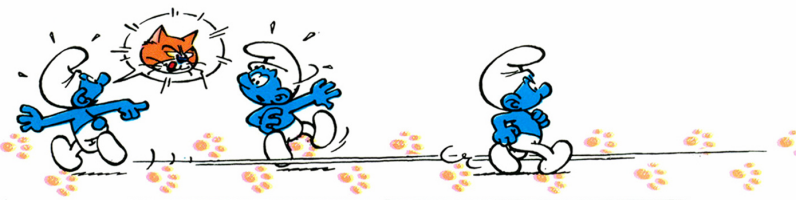
In einigen Schlumpfen ist er wieder gesund und kann nach Hause schlumpfen!


Die Tage vergehen ...
Los, Azrael!


UND PIF! UND PAF!
AUA!

Gute Nacht, mein süßer, kleiner Kater!
Bis morgen, Azrael!
SCHMATZ





Jetzt ist er fünfzehn Tage weg!

Ich erinnere mich gut! Es war an dem Tag, an dem ich meine Fallen kontrolliert habe ...

Meine Falle! Ich erinnere mich! Ich hatte sie neben den Waldbeerstrauch gestellt!

Ich werde hingehen! Das bringt mich auf andere Gedanken!

Da ist sie! Aber ...

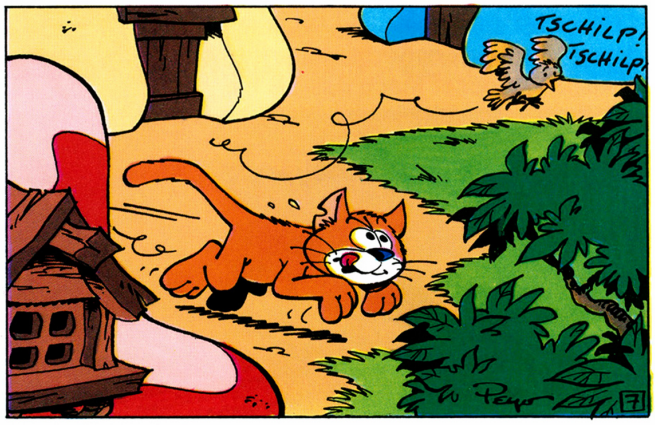
Eine kleine Axt!? Bändchen? DIE SCHLÜMPFE! Sie haben meine Beute geklaut!

Da! Spuren! Sie werden mich in ihr Dorf führen! Diesmal habe ich euch!

Währenddessen im Dorf ...
Gehen!? Aber warum, Großer Schlumpf? Er hat es so gut hier ...!

Sei vernünftig, Schlumpfinchen! Bald erwachen Azraels Instinkte wieder, und er wird wieder eine Gefahr für die Schlümpfe werden!

BUHUU-HUU!
Komm, Schlumpfinchen! Kopf hoch!
TSCHILP!


TSCHILP!
TSCHILP!

He, Azrael! Wo schlumpfst du hin?
Hehe! Endlich bin ich am Ziel!
?
SCHHHH!
Eh!
HEY! DAS IST MEIN AZRAEL!
Hierhin, du Sack voller Flöhe! Wo hast du denn die ganze Zeit gesteckt?
Großer Schlumpf! Azrael ist wieder in den Wald gelaufen!
Das ist auch besser so! Jetzt ist wieder alles beim alten!
Blöder Kater! Ich hab' Blut und Wasser geschwitzt wegen dir!
Miauu?
Ich hab' nicht mehr geschlafen! Ich war unruhig, krank, deprimiert, hatte keinen Appetit! Mach das nie mehr, sonst sperr' ich dich bei Wasser und Brot in einen Käfig! HAST DU MICH VERSTANDEN, DU OLLE KATZE?
Der Große Schlumpf hatte recht. Es war alles wieder wie vorher ...
SCHHHH!
ENDE

DER UHU UND SEINE VERWANDTSCHAFT

Manche Leute finden den Uhu unheimlich. Er ist ein Nachtvogel und gibt ein langgezogenes HUHUUU! von sich. Der Reporterschlumpf traf ihn natürlich nachts.

"Also, zuerst möchte ich klarstellen, daß wir Uhus zu den Eulen gehören. Der Unterschied besteht eigentlich nur in der Größe und in den Federn. Ich zum Beispiel trage große Federbüschel am Kopf, die die Menschen schon mal für Ohren halten. Anderen Eulenarten fehlen diese Büschel. Überhaupt Federn: Wir sind gar nicht so groß, wie wir aussehen. Unser weiches Gefieder, das sehr locker sitzt, läßt uns viel fülliger aussehen, als wir wirklich sind.

Manche von meinen Vettern jagen nur nachts, andere auch am Tag. Meine persönliche Lieblingsspeise sind Feldmäuse. Wenn wir viel davon bekommen, ist meine Frau kräftig genug, sogar bis zu 14 Eier zu legen. Normal sind aber so vier bis fünf. Um unsere Brut kümmern wir uns beide – so wie es in guten Familien eben sein sollte.

Wenn wir etwas sagen wollen, haben wir ganz verschiedene Töne. Wenn der Waldkauz aufgeregt ist, hört sich sein Schrei fast wie Hundegebell an.

Das kleine Käuzchen dagegen ruft lieber ganz sanft "KIUUUU-KIUUU" ...

Wir großen Uhus sind in Deutschland sehr selten geworden. Zwar finden uns die Menschen heute auch noch unheimlich, aber früher hat der Aberglaube sie sogar dazu gebracht, uns zu jagen! Sie dachten, unser schöner langgezogener Ruf würde Unglück bringen! So ein Unsinn!

Manche Vettern aus unserer Familie haben ein solch perfektes Gehör, daß sie ihre Beute sogar bei völliger Dunkelheit ausmachen können. Dafür ist der Turmkauz zum Beispiel bei Tageslicht völlig hilflos. Pech für ihn, wenn kleine Vögel sein Nest entdecken. Die setzen sich dann nämlich auf den Nestrand und beschimpfen den Armen gewaltig ...

Noch etwas sagt man uns nach, und das ist viel schmeichelhafter als alles andere: Eure Vorfahren schon hielten uns für Symbole der Weisheit ..."

Yvan Delporte Frédéric du Bus

ZUM NASCHEN FÜR DICH UND DEINE FREUNDE: MOND UND STERNE

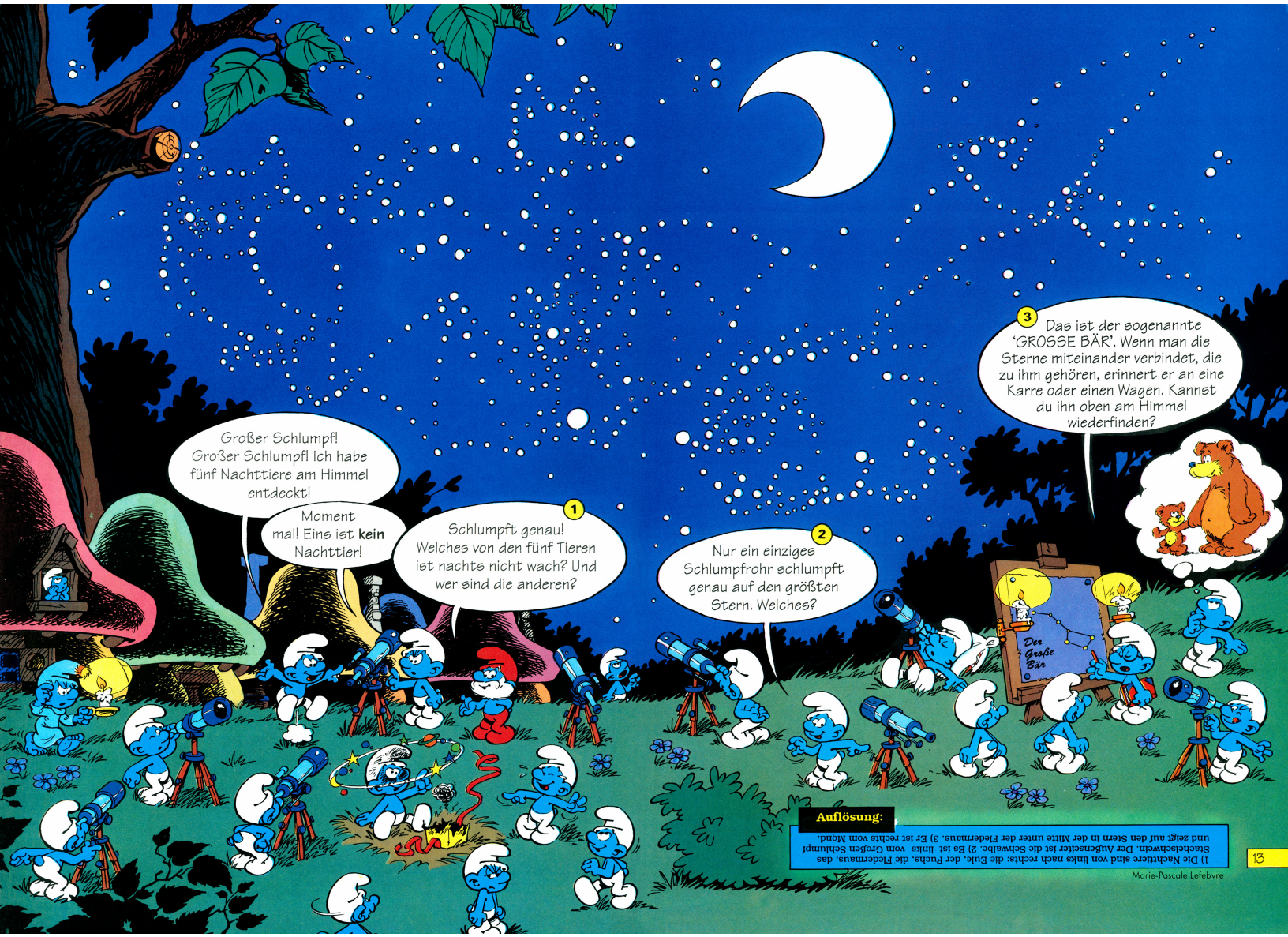
DAZU BRAUCHST DU:
- 200 gr. Mehl,
- 150 gr. Butter,
- 100 gr. Zucker,
- 1 Ei,
- 1 Päckchen Vanille-Zucker,
- Ein paar kandierte Kirschen

Heize den Backofen auf 175° vor und fette das Backblech mit Butter ein. Gib den Zucker, den Vanille-Zucker, die Butter und das Ei in eine Schüssel und vermische alles zu einer glatten Masse. Gib nach und nach unter ständigem Rühren das Mehl hinzu.

Nun füllst Du mit dem Teig einen Spritzbeutel und formst damit Halbmonde und Sterne auf dem eingefetteten Backblech. Schneide die kandierten Früchte in Viertel und verziere sie damit.

Lasse alles 10 Minuten im Backofen, und dann sind Mond und Sterne fertig zum Essen!

Paule Alen
Frédéric du Bus

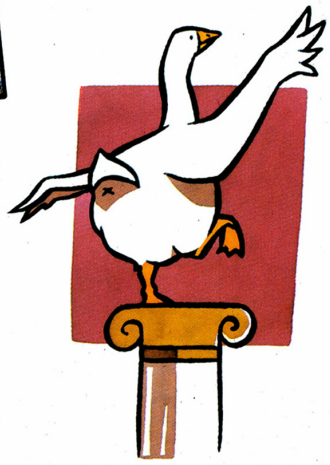


Auflösung:

1) Die Nachttiere sind von links nach rechts: die Eule, der Fuchs, die Fledermaus, das Stachelschwein. Der Aufgenselter ist die Schwalbe. 2) Es ist links vom Großen Schlumpf und zeigt auf den Stern in der Mitte unter der Fledermaus. 3) Er ist rechts vom Mond.

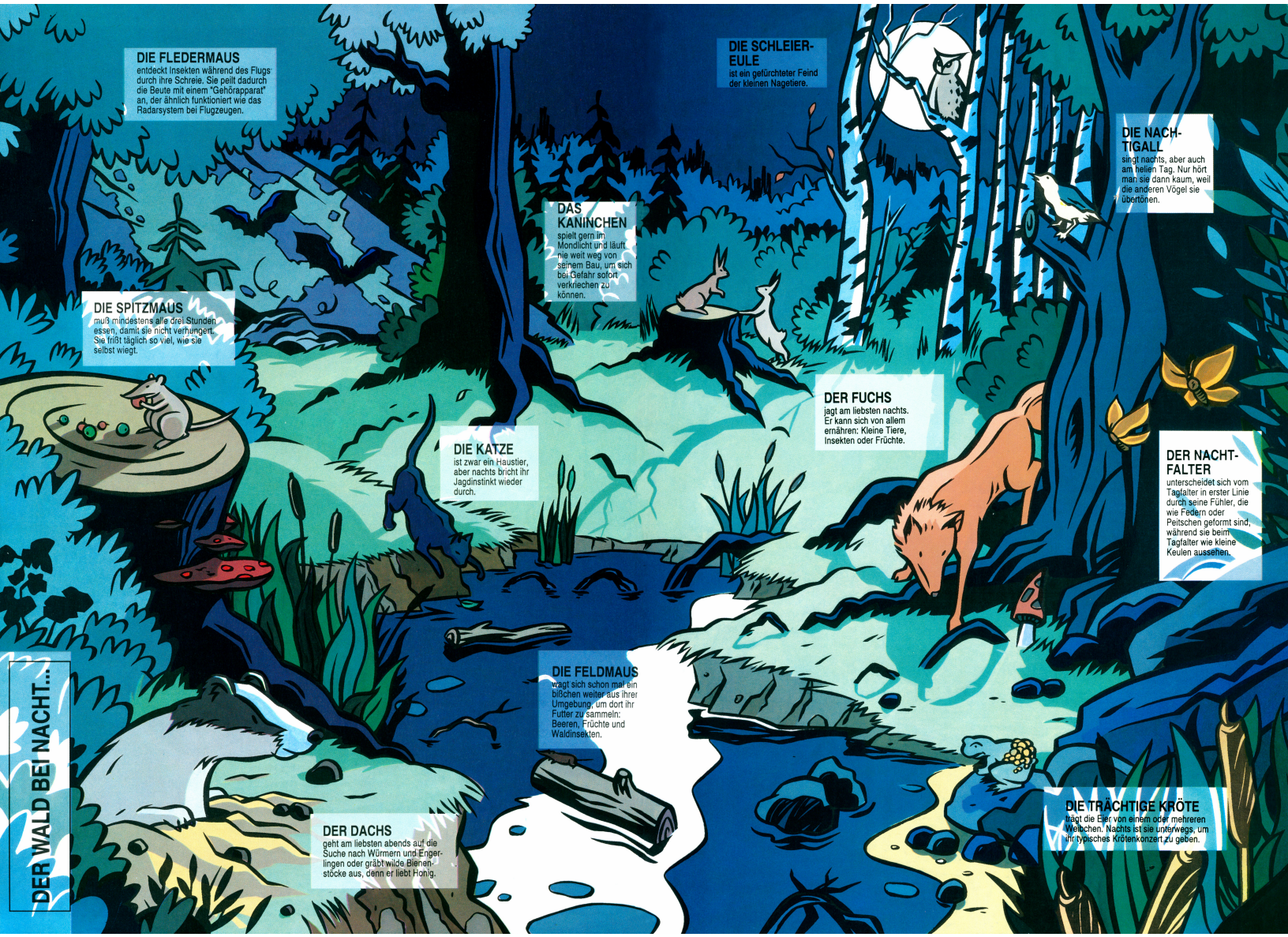
Marie-Pascale Lefebvre

Die Gänse aus dem Kapitol



Im Jahre 390 fielen die kriegerischen Gallier mit ihrem Anführer Brennus in Italien ein und zogen in Richtung Rom.
Um sich vor ihrem Einfall zu schützen, stellten die Römer eine Armee von 40.000 Männern auf, aber die Gallier schlugen sie schnell in die Flucht. Vor Panik vergaßen die geschlagenen Römer sogar, die Tore ihrer geliebten Stadt zu schließen.
Brennus, der den Römern nicht traute, dachte sofort an eine List und wagte es nicht, die Römer direkt anzugreifen.
Diese nutzten die Zeit und brachten Frauen und Kinder in die umliegenden Städte in Sicherheit. Dann zogen alle Männer, die eine Waffe tragen konnten, zurück ins Kapitol, einer Festung mit uneinnehmbaren Mauern.
Nach einiger Zeit entschied Brennus, mit seinen Truppen in die Stadt zu ziehen. Sie töteten achtzig alte Würdenträger, die sich geweigert hatten zu fliehen und lieber ehrenhaft sterben wollten.
Dann kam der Angriff auf das Kapitol. Doch die Römer schlugen tapfer von ihrer Festung zurück und hielten Brennus' Krieger auf!
Brennus entschied daraufhin, sie in der Nacht überraschend anzugreifen.
Während alle schliefen, kletterten seine Krieger leise an den Mauern des Kapitols hoch. In diesem Moment ertönten klagende Schreie. Die Gänse hatten die Ankunft der Eindringlinge gehört. Ihr Geschrei warnte die römischen Wachposten, die sofort Alarm schlugen: Der Angriff wurde abgewehrt!
Die Gallier und Brennus versuchten noch herauszufinden, welchen Fehler sie gemacht hatten, als die Truppen des alten Markus Camillus eintrafen. Man hatte den alten Diktator aus seinem Exil zu Hilfe gerufen, und er schlug die Belagerer schnell in die Flucht.
Rom war gerettet!
Um den Gänsen für ihre Wachsamkeit zu danken, galten sie fortan als heilig und wurden drei Mal am Tag auf reich verzierten Sänften durch die Straßen Roms getragen.
Außerdem wurde beschlossen, daß die Römer von nun an immer eine bestimmte Anzahl Gänse im Kapitol halten sollten.

J.C. de la Royère • Spock


DER WALD BEI NACHT...
DIE FLEDERMAUS
entdeckt Insekten während des Flugs durch ihre Schreie. Sie peilt dadurch die Beute mit einem "Gehörapparat" an, der ähnlich funktioniert wie das Radarsystem bei Flugzeugen.
DIE SCHLEIER-EULE
ist ein gefürchteter Feind der kleinen Nagetiere.
DIE NACH-TIGALL
singt nachts, aber auch am hellen Tag. Nur hört man sie dann kaum, weil die anderen Vögel sie übertönen.
DAS KANINCHEN
spielt gern im Mondlicht und läuft nie weit weg von seinem Bau, um sich bei Gefahr sofort verkriechen zu können.
DIE SPITZMAUS
muß mindestens alle drei Stunden essen, damit sie nicht verhungert. Sie frißt täglich so viel, wie sie selbst wiegt.
DER FUCHS
jagt am liebsten nachts. Er kann sich von allem ernähren: Kleine Tiere, Insekten oder Früchte.
DIE KATZE
ist zwar ein Haustier, aber nachts bricht ihr Jagdinstinkt wieder durch.
DER NACHT-FALTER
unterscheidet sich vom Tagfalter in erster Linie durch seine Fühler, die wie Federn oder Peitschen geformt sind, während sie beim Tagfalter wie kleine Keulen aussehen.
DIE FELDMAUS
wagt sich schon mal ein bißchen weiter aus ihrer Umgebung, um dort ihr Futter zu sammeln: Beeren, Früchte und Waldinsekten.
DER DACHS
geht am liebsten abends auf die Suche nach Würmern und Engerlingen oder gräbt wilde Bienenstöcke aus, denn er liebt Honig.
DIE TRÄCHTIGE KRÖTE
trägt die Eier von einem oder mehreren Weibchen. Nachts ist sie unterwegs, um ihr typisches Krötenkonzert zu geben.

Die kleine Zeitung

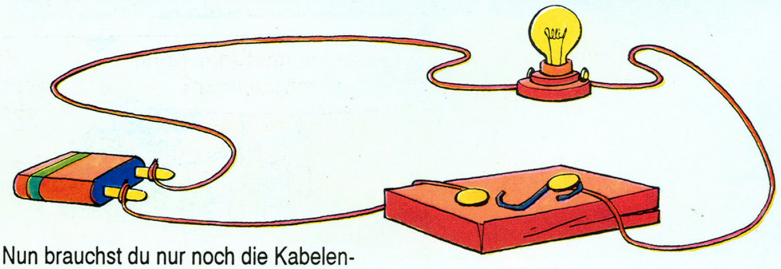
DER REPORTERSCHLUMPF

EIN KLUGES LICHT ...

Sich über weite Entfernungen bei Dunkelheit zu unterhalten, ohne ein Geräusch, ohne eine Bewegung, und ohne daß jemand neben Dir etwas bemerkt, das ist möglich! Und zwar mit Morsezeichen ...

DAMIT ES KLAPPT, BRAUCHST DU FOLGENDE GEGENSTÄNDE:

- Eine Flachbatterie von 4,5 Volt
- Ein Fahrrad-Glühlämpchen mit Fassung
- Ein sehr langes Fahrradkabel
- Eine Büroklammer
- Zwei Reißzwecken (goldfarben) ohne Plastik
- Ein kleines Holzbrett
- Ein kleines Messer, um die Kabelenden freizulegen.



Um das Schaltbrett zu basteln, brauchst Du die beiden Reißzwecken, die Büroklammer und das Holzbrett.

Biege die Büroklammer so, daß ein großes "S" entsteht, und mache sie mit einer Reißzwecke auf dem Holzbrett fest.

Nun machst du die andere Reißzwecke genau in dem Abstand fest, daß das andere Ende der Büroklammer die Reißzwecke erreicht.

Biege die Büroklammer aber so, daß sie die zweite Reißzwecke nicht direkt berührt.

Dann entfernst Du von zwei Fahrradkabeln das Plastik an den Enden und befestigst sie an den Reißzwecken. Dabei soll ein kurzes Stück zur Batterie führen und ein langes zur Glühlampe.

Nun brauchst du nur noch die Kabelenden mit der Batterie und der Glühlampe zu verbinden.

Um die Nachricht zu übermitteln, mußt Du das Büroklammerende nun an die 2. Reißzwecke halten. Den Buchstabencode findest Du im Kasten rechts. Ein – bedeutet lang, ein . kurz.

MORSE-CODE

A . –	N – .
B – . . .	O – – –
C – . – .	P . – – .
D – . .	Q – – . –
E .	R . – .
F . . – .	S . . .
G – – .	T –
H	U . . –
I . .	V . . . –
J . – – –	W . – –
K – . –	X – . . –
L . – . .	Y – . – –
M – –	Z – – . .

Nachricht Anfang – . – . –

Nachricht Ende . – . –

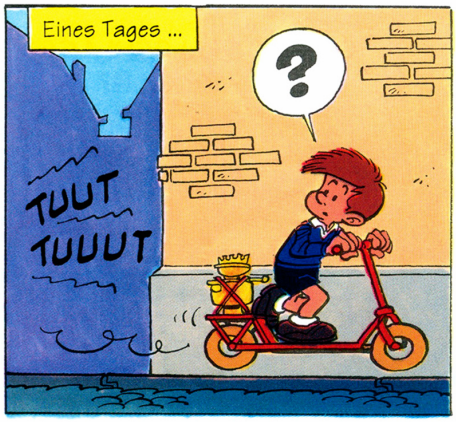
Fehler . . . . . .

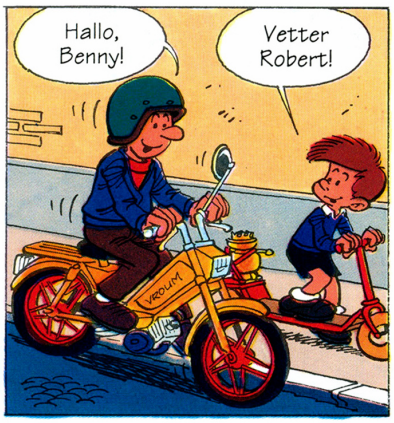
textes et conception : Eric Adam • illustration : Frederic du Bus

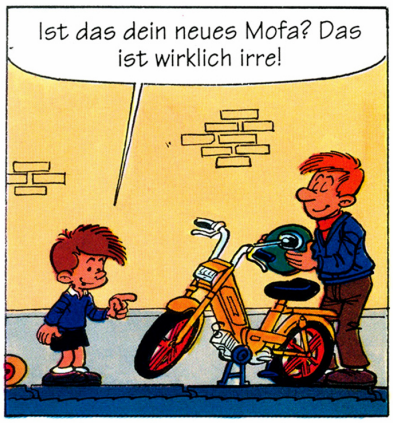
Benny und die Lampe

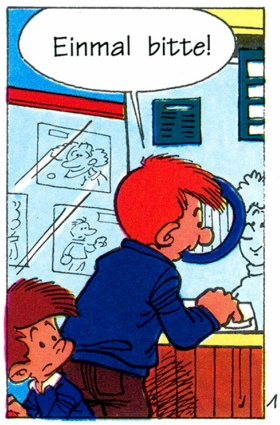
DAS VERKEHRTE ALTER

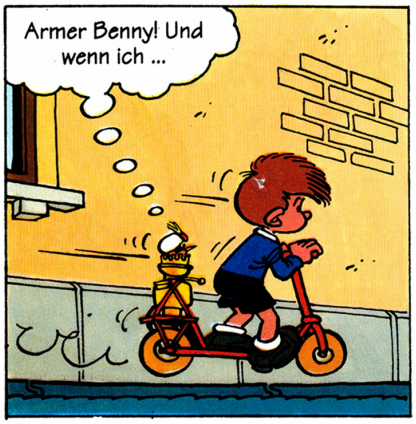
Benny hat eine Zauberlampe gefunden, die im Garten vergraben war. Sie wird von einem kleinen Geist bewohnt, der alle Wünsche erfüllen kann. Leider irrt er sich oft bei seinen Zaubersprüchen, was stets für viel Aufregung sorgt ...





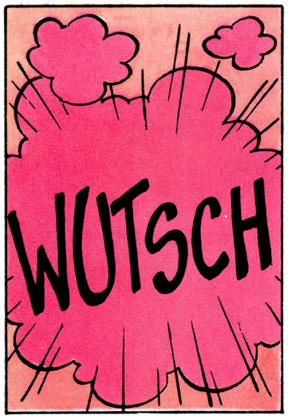





Armer Benny! Und wenn ich ...

Mal sehen ... der Spruch, um jemanden wachsen zu lassen, ist ...

HÄN SCHEN-
KLE IN
und
hopp!


WUTSCH

HEY?!
Mist! Das war der falsche Zauberspruch.

WAS IST, OPA! SCHLÄGST DU WURZELN?

Mann! Ich wette, das ist mal wieder deine Schuld!!
Äh ... Warte, ich finde den richtigen Spruch, um ...

Aha, so möchten wir also auf uns aufmerksam machen?
IHRE PAPIERE!

Entschuldigen Sie, Herr Polizist: Mein Geist hat sich leider im Zauberspruch geirrt. Eigentlich bin ich noch ein kleiner Junge und ...

Ich verstehe ... los, ab! Das erklären Sie mir auf der Wache!

POLIZEI

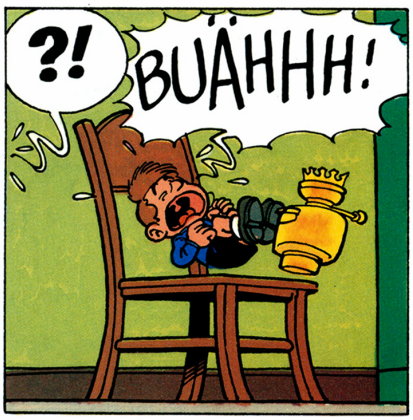
Setzen Sie sich da hin! Ich komme gleich!

Schnell, kleiner Geist! Mach mich wieder normal!
Äh ... Ach ja! Der Zauberspruch ist ...

HÄSCH ENIND ERG RUBE
und hopp!

Und nun kümmern wir uns um diesen Verrückten!

So ...! Zu uns, alter Freund! Name, Vorname, Adresse ...


?!
BUÄHHH!

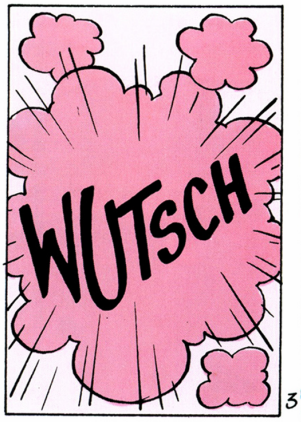
Ich verstehe nicht ...
Ganz ehrlich, Abels, ich weiß auch, daß man die Jugendkriminalität bekämpfen muß, aber man soll auch nicht übertreiben!

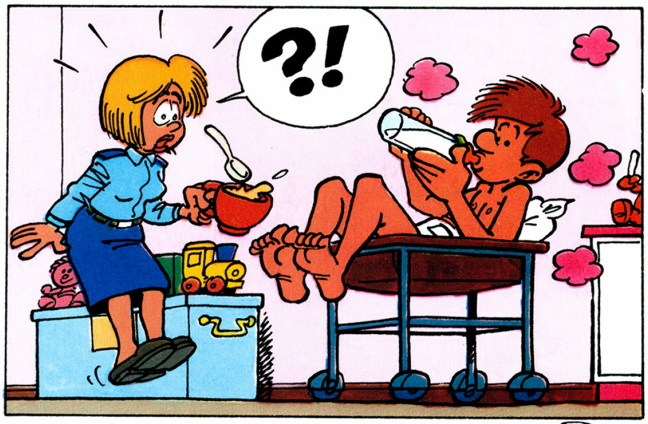
Ich bringe ihn in die Kinderkrippe. Seine Eltern werden bestimmt bald nach ihm fragen ...

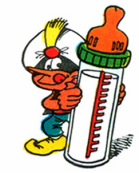
Und für wen ist die Pulla?
Örröh!

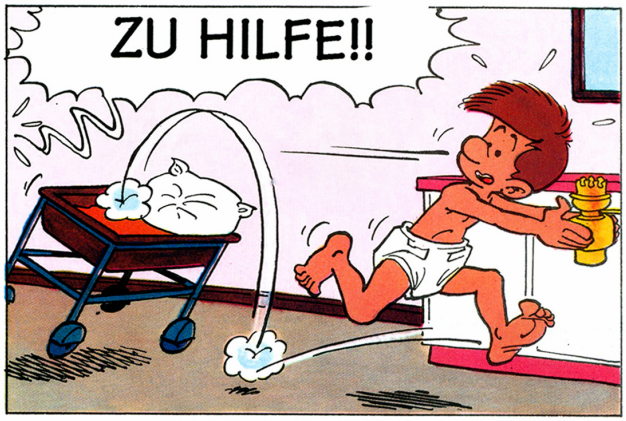
Und jetzt macht Mama Polizist dir einen Brei ...

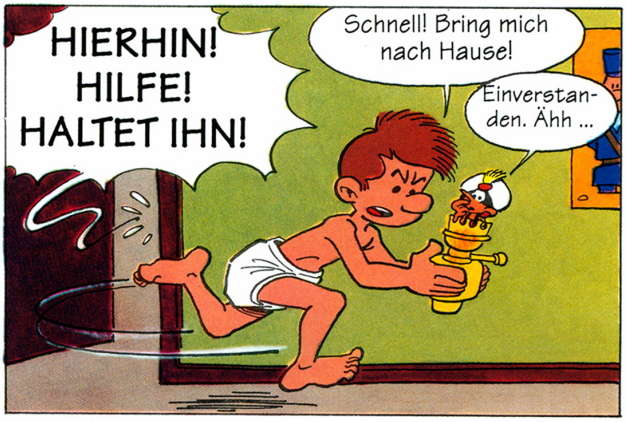
Schnell!
STRAM PELHO SUNDKIN DERB REI
und hopp!


WUTSCH

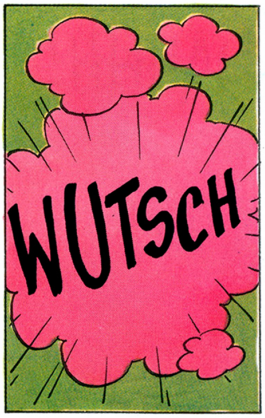

?!

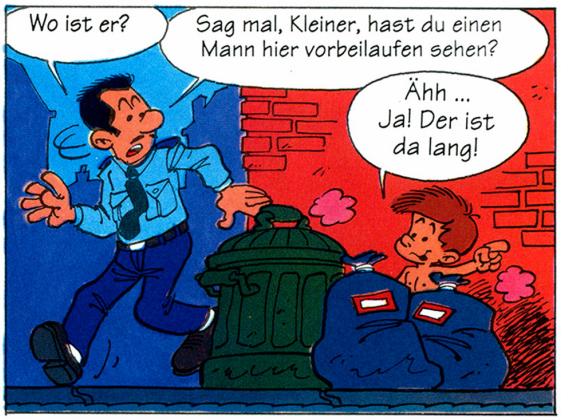



ZU HILFE!!


HIERHIN!
HILFE!
HALTET IHN!
Schnell! Bring mich nach Hause!
Einverstanden. Ähh ...

TRI NKMIL CHDUK NILCH
und hopp!

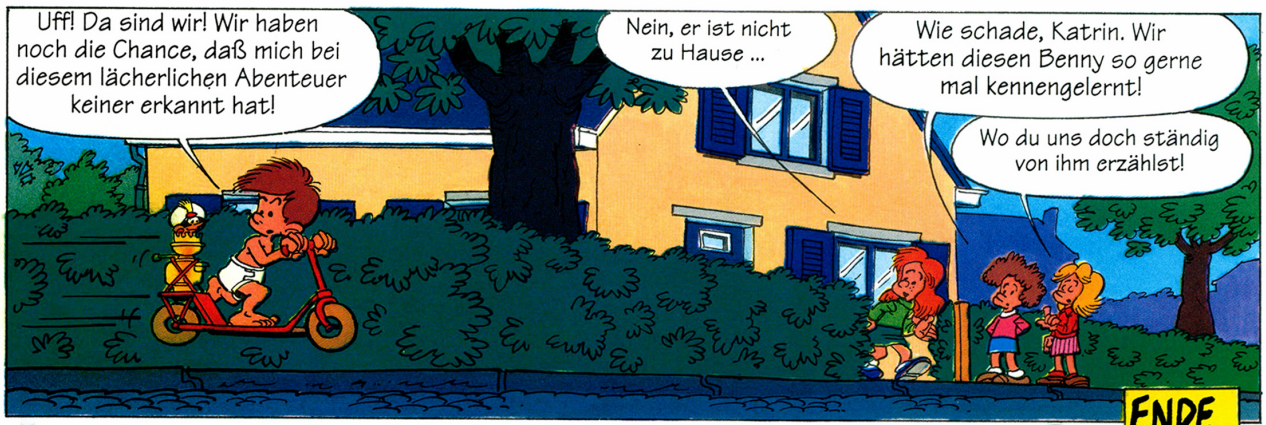

WUTSCH


Wo ist er?
Sag mal, Kleiner, hast du einen Mann hier vorbeilaufen sehen?
Ähh ... Ja! Der ist da lang!

Da lang!
Wir haben ihn!

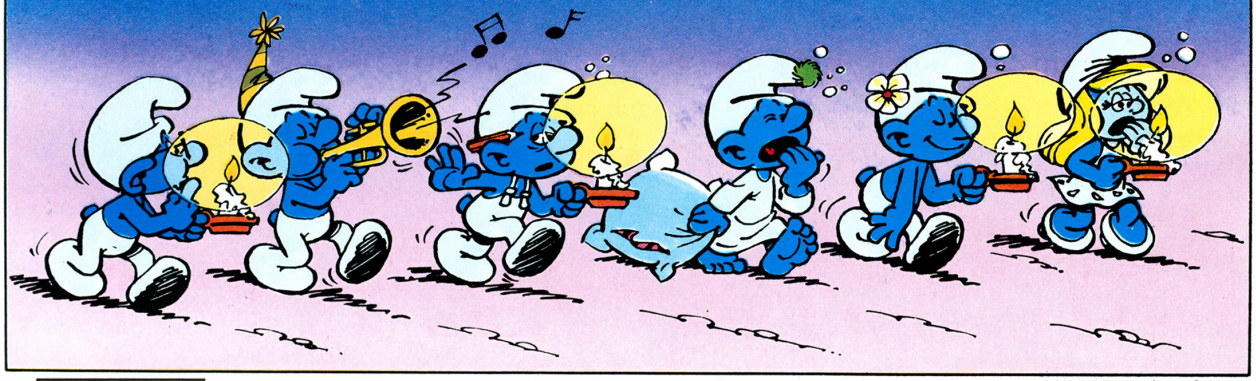
Und jetzt schnell nach Hause!

Merkst du eigentlich, in was für Situationen du mich bringst?
Es tut mir leid. ... Ich dachte ...


Uff! Da sind wir! Wir haben noch die Chance, daß mich bei diesem lächerlichen Abenteuer keiner erkannt hat!
Nein, er ist nicht zu Hause ...
Wie schade, Katrin. Wir hätten diesen Benny so gerne mal kennengelernt!
Wo du uns doch ständig von ihm erzählst!
ENDE

An diesem Abend legten die Schlümpfe sich sehr spät schlafen ... In welcher Reihenfolge sind sie ins Bett gegangen?

Der Musikschlumpf legte sich zwischen Schlumpfinchen und dem eitlen Schlumpf schlafen, der Bastelschlumpf nach dem Brillenschlumpf, der Schlafschlumpf vor dem eitlen Schlumpf, und der Brillenschlumpf folgte Schlumpfinchen.



Marie-Pascale Lefebvre

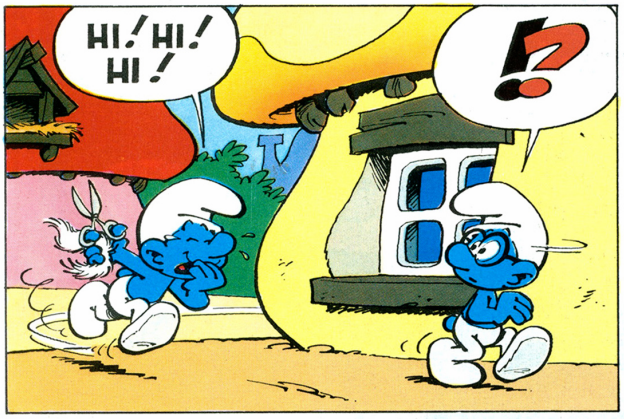
Auflösung:

1) 1C, 2B, 3E, 4G, 5D, 6F, 7A – Der Stern, der am weitesten weg ist, ist ganz rechts unten im Bild, bei der Mütze von dem Schlumpf, der die Fragen beantworten soll. 2) Die richtige Reihenfolge: Schlafschlumpf/eitler/Musiker/Schlumpfinchen/Brillen/Bastelschlumpf.

Vorschlumpf

Es ist doch nicht zu fassen, was unser Star-Reporterschlumpf alles erlebt. Da hat er doch tatsächlich neulich einen Tyrannosaurus getroffen!!! Und den natürlich gleich interviewt! Da erfährst Du tolle Facts über ihn und seine Artgenossen ... Auch sonst sind die Dinos los in der nächsten Ausgabe. Diese Urtiere, auf deren Spuren die Forscher immer wieder treffen, stecken voller Geheimnisse und sind lange Zeit ganz falsch eingeschätzt worden. Wir erzählen dir, was vor 'zig Millionen Jahren auf unserer Erde so abging ...
Und schließlich veranstalten wir einen Schlumpfzirkus, bei dem jeder Schlumpf Kunststückchen aufführen soll. Nur der arme Tolpatschschlumpf scheint für alles zu tolpatschig zu sein ... bis der Überraschungsschlumpf eine phänomenschlumpfige Idee hat. Das kann ja nur lustig werden.

Bis zum nächsten Schlumpf!

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 5060 Bergisch Gladbach 2, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Kerstin Winter · Texte: M. v. Eisenhardt/A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank Michael Müller (Leitung), Beate Fischer (Verkauf), verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Rolf-Dieter Landrock · Copyright: 1992 by Peyo; Lizenz durch: Cartoon Création S. a. 424 Avenue Brigman – 1180 Bruxelles/Belgien · Vertriebsleitung: Alois Fischer, Herbert Baumhof · Alleinvertrieb in Österreich: Zeitschriftengroßvertrieb A. Fröhlich, Alfred-Fröhlich-Str. 3, A-2201 Seyring, Tel.: Österreich 0 22 46/25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.

SCHLUMPFEREI